No século XVII, o escocês John Napier cria o mecanismo que charmon o mecanismo que charmon o mais complexas, desdobrar-se-ia nas até recentemente muito utilizadas régua de cálculo.

de cálculo.

O filósofo francês Blaise Pascal construiu em 1642 um engenho mecánico capaz de somar e subtrair números de oito algarismos. Também filósofo alemão Gottfried Leibniz constrói em 1677 sua máquina de calcular. Somente em 1830, porém, a tecnologia é industrializada e começam a ser fabricada na Europa máquinas de calcular mecânicas.

Em 1834, o norte-americano Charles Babbage constrói complexa máquina capaz de executar uma sequência predeterminada de operações matemática Embora nunca tivesse sido finalizada como desejava seu criador, a máquina as próprias anotações de Babbage lançaram conceitos até hoje fundamentais na computação: a máquina que executa comandos predefinidos — o programa a interface de entrada/saída e a memória dos cálculos realizados.

Em 1847, o matemático britânico George Boole idealiza em sua obra The mathematical analysis of logic: being an essay towards a calculus of deductive reasoning uma teoria que aproxima a lógica da matemática, por meio de operadores lógicos (E, OU e NÃO) e um sistema binário de numeração que se utiliza apenas dos algarismos 1 e 0. Tal teoria ficou posteriormente conhecida como Álgebra Booleana e viria a ser amplamente utilizada nos computadores que ainda tardariam a surgir, pela facilidade em associar os operandos booleanos (1 e 0) a dois estados da corrente elétrica (ligado e desligado).

O norte-americano Herman Hollerith concebeu em 1890 uma máquim eletromecânica que lia uma série de dados gravados em cartões perfurados fez com que o censo daquele ano nos Estados Unidos fosse processado em um terço do tempo do censo anterior. Hollerith mais tarde fundaria a empresa Tabulating Machine Company, que hoje é conhecida pelo nome de International Business Machine (IBM).

A utilização de máquinas calculadoras mecânicas e eletromecânicas problemas liferou no início do século XX. Nos anos 30, essas máquinas começaram a seletromecânicas problemas proble

^{3.} História do computador. In: Enciclopédia Britânica. 1998. CD-ROM.